



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8



Monstros de tamanho normal no grande mundo analógico: cibercultura e o cinema de Shinya Tsukamoto

MARTA PINHO ALVES

Instituto Politécnico de Setúbal

Resumo:

Este artigo toma como objecto de estudo dois filmes da obra do realizador, Tetsuo (Tetsuo I: O Homem de Aço) e Tetsuo II: BodyHammer (Tetsuo II: O Ciberpunk), que definimos como um díptico, ou seja, duas variações para uma mesma temática.

Na nossa perspectiva, do ponto de vista temático, estes filmes surgem fundamentalmente alicerçados, embora com algumas derivações e incursões noutros domínios, na relação entre o sujeito e o ambiente urbano hipertecnologizado, característico de muitos territórios contemporâneos. Em cada dos filmes, um ou mais corpos letárgicos, dessensibilizados, emergem mediante um momento catalisador que lhes devolve o fulgor vital cerceado pela urbanidade, pela tecnologia e pela norma social representadas imgeticamente pela cidade fria, altiva, sufocante. Os indivíduos tomam gradualmente consciência de si como matéria sensível e perecível. Nesta jornada é-lhes imposta como condição sine qua non a dor, que pode significar a dilaceração da carne ou a ruína emocional. No entanto, a conclusão do percurso beneficia-os com o regresso à noção de corporeidade e à capacidade de usufruir das emoções.

É assim nosso propósito procurar compreender, mediante uma perspectiva crítica, o ímpeto tecnológico contemporâneo que equaciona possibilidades como a dismorfia, a obsolescência ou a abolição do corpo e a desfragmentação ou desmaterialização do espaço físico, originadoras de reflexões acerca do futuro do humano no cruzamento entre estas noções e o vasto e inusitado repertório imagético e conceptual que constitui o imaginário do cinema de Tsukamoto.

Palavras-chave:

Cibercultura, cinema, Shinya Tsukamoto.

A ubiquidade contemporânea do termo cibercultura¹ concorre para a generalização da ideia do advento de uma nova formulação cultural que se vem instalando de modo indelével, incontestável e

¹ Etimologicamente a palavra cibercultura é constituída por dois vocábulos polissémicos. O primeiro desses vocábulos é *ciber*- que provém da palavra cibernética, cunhada por Norbert Wiener em 1947 para designar o “estudo do controlo e das comunicações”. Por sua vez, esta palavra advém de outro termo. Segundo Breton e Proulx “Wiener indicou que o termo cibernética provinha da palavra grega para designar o «piloto» cuja forma latina derivada fornecia a palavra «leme». Também teria podido acrescentar que essa família de radicais conduzia igualmente a «governo», como a «forma de pilotagem do social».” (1997 [1989]: 106). A palavra cibercultura é completada com o termo cultura que é originado na expressão latina *cultivo*, referente ao aproveitamento produtivo da terra e posteriormente aplicado à mente, passando em seguida a associar-se ao domínio da produção e fruição artística. O termo cultura é hoje bastante mais amplo e complexo, principalmente após a dilatação do seu significado proposta pela corrente teórica dos *Cultural Studies*. Este termo passou a abarcar um mais vasto

indetenível na presente civilização ocidental. Uma mutação em curso que aparenta ser o resultado de condições nunca anteriormente manifestadas, como tal, em ruptura com um momento precedente, propiciadas pela intervenção e exuberância do actual ímpeto tecnológico.

No contexto académico, enfatiza-se a dificuldade de apreensão conceptual do termo mediante uma definição clara e unificada. A complexidade inerente ao mapeamento do seu território, se não mesmo a inexequibilidade desta tarefa, é sinalizada pela instabilidade decorrente da sua acentuada actualidade e constante reconfiguração e pelo impedimento da sua fixação num objecto concreto, consequência da extensão a domínios múltiplos. Perante um cenário tão vasto e incerto, supõe-se que encontrar resultados categóricos conducentes à sua estabilização num significado unívoco redundaria na cedência a uma superficialidade teórica com efeitos poucos profícuos.

Ainda assim, é possível tentar esboçar algumas intuições acerca da especificidade deste conceito que possam contribuir para a reflexão acerca da sua presença tão assídua.

O elemento que se nos afigura essencial na cibercultura é a noção de um cenário contemporâneo absolutamente permeabilizado pela tecnologia. Isto é, a percepção acerca da emergência de uma nova situação cultural radica no pressuposto da total imbricação entre cultura (aqui encarada num sentido lato, antropológico, tal como foi discutida no âmbito da corrente dos *Cultural Studies*) e tecnologia. Se se pode pensar, como assinala Erik Davis em *Tecnognose: Mito, Magia e Misticismo na Era da Informação*, que a cultura resultou sempre de um encontro com a tecnologia (2002 [1998]: 25), é também passível de ser assumido que a tecnologia passou a ser observada hoje como factor central, deixando de ser pensada como limitada ao seu anterior papel colaborativo. No imaginário da designada civilização ocidental, a tecnologia, ou de modo mais adequado a tecnociência, já que a primeira consolidou, no decorrer do século XX, uma matriz científica, que produziu uma “interpenetração da investigação científica e da invenção técnica” (Martins, 1996: 171), tornou-se o cenário em função do qual e sob cujas determinações se configuram o mundo, a subjectividade e a vida social, assim como as suas manifestações estéticas e artísticas. Os diversos aspectos da vida figuram imersos numa nova atmosfera resultante do binómio ciência/tecnologia. Este aparece embebido nas rotineiras tarefas quotidianas associadas à vida laboral mas também no lazer; na vida íntima e no convívio social; no ar que respiramos e nos alimentos que ingerimos; na geração e preservação da vida; na configuração dos espaços e territórios; nos negócios e nas transacções financeiras; no exercício da acção política, nos conflitos bélicos e nos actos de diplomacia e auxílio internacional; nas medidas securitárias; nos media; nas mais depuradas e alternativas manifestações artísticas assim como nas Indústrias Culturais; nos sonhos mais bizarros; e em muitos outros domínios que esta enumeração seria incapaz de esgotar, temendo ultrapassar a razoabilidade da sua extensão. A assunção da permeabilidade da tecnologia nos mais amplos contextos remete para a noção de que esta não se entretece simplesmente com a cultura, antes reivindica e obtém o seu lugar, tornando-se totalizante e arrogando-se destino de qualquer acção. Os actuais experimentos tecnocientíficos, nos domínios da biotecnologia e nanotecnologia, da computação, da robótica e da inteligência artificial assim como as suas anunciadas concretizações e potencialidades orientadas no sentido da convergência, combinados com a ateritorialidade do ciberespaço, a ubiquidade das redes de circulação de dados, os mercados transnacionais e os media globais, propõem uma vasta gama de possibilidades de reconfiguração do mundo e do ser humano. Significa isto que a capacidade de actuar criativamente sobre si próprio e sobre o mundo, mediante a utilização de técnicas e dispositivos, coloca o homem no cerne desta reflexão.

conjunto de fenómenos, deixando de se relacionar apenas com o contexto da arte para assumir também uma conotação antropológica.

Pretendemos como isto enfatizar que esta predominância da tecnologia aparenta surgir contemporaneamente não apenas como um incremento, um aumento quantitativo em relação a momentos anteriores também fortemente dominados pelo impulso tecnológico. É um facto que a importância da tecnologia e a sua intromissão no quotidiano não é uma questão exclusivamente actual. Os últimos dois séculos e meio foram imbuídos de uma ideia de progresso social radicado no desenvolvimento tecnológico e num pensamento de matriz racionalista. Novas percepções de tempo e espaço, motivadas pela aceleração da vida moderna, pelo acesso a novas escalas de observação do universo e ainda pela gestação de uma noção de futuro, que adveio da exequibilidade de concretização de transformações no tempo vital de uma geração, romperam com anteriores paradigmas fornecendo uma reperspectivação da realidade. A nova situação tecnológica anunciou igualmente a cessação do total desamparo do homem em relação às indómitas forças divinas e aos fenómenos naturais, colocando-o no posto de comando. Agora, porém, a tecnociência, matriz do pensamento cibercultural, erige-se no seio do imaginário contemporâneo como arquitecta de um momento inédito, em que são depositadas, simultaneamente, todas as esperanças e todos os receios. Nas suas realizações e potencialidades esta destrói fronteiras antes estabilizadas, expandido até domínios inimagináveis a experiência humana e reconfigurando a capacidade cognitiva dos indivíduos. O que hoje é (potencialmente) permitido ultrapassa largamente a imaginação mais fantasiosa e efabulante, pela sua capacidade de reestruturar não apenas o mundo mas também, e de forma significativa, o próprio ser (humano). Os entusiastas desta nova sociedade exaltam os seus anunciados benefícios e promessas democratizantes enquanto os seus detractores propõem a contestação e a luta contra as suas antevistas injustiças e perversidades. Contudo, a ideia de que estará a ser atingido um ponto sem retorno, parece ser consensual.

Não obstante o que afirmámos, há que proceder com toda a prudência no equacionamento de algumas ideias. Embora nos pareça óbvio que teremos que repensar alguns conceitos que antes pareciam estáveis e unívocos isso não significa que aceitemos como inevitáveis as consequências sociais, económicas e políticas de alguns desenvolvimentos científico-tecnológicos.

A velocidade ou aceleração cada vez mais acentuada da mudança tecnológica é um factor determinante para a constituição das novas intuições e expectativas em relação ao momento actual. Sobre esta matéria não é possível deixar de aludir ao pensamento de Paul Virilio que têm feito incidir a grande maioria do ser trabalho precisamente na ideia de velocidade associada à era contemporânea. O autor que se afirma um dromólogo, expressão da sua autoria que tem raiz no termo grego *dromo* que exprime a ideia de corrida, considera que “[o] mundo moderno vive a revolução da aceleração. (...). Chegamos à velocidade absoluta, a da luz, na cibernética, pela qual ondas eletromagnéticas, ainda que custe caro, podem estabelecer relações interpessoais na velocidade da luz. (...). É a tensão, a perspectiva, da criação de algo inacreditável, para o qual as sociedades antigas não estavam preparadas, pois só conheciam velocidades relativas (...). Pela primeira vez na história, o homem toca um limite cósmico. Não é mais o limite da superfície terrestre, dado que vamos à lua, mas o cósmico.” (2001:15). No entanto, ao contrário de outras visões em que se considera que a velocidade e os novos meios electrónicos acentuam as distâncias entre os indivíduos inviabilizando ou, pelo menos, desincentivando formas de sociabilidade não mediada, Virilio considera, observando o fenómeno da velocidade por outro ângulo, que este produz uma aproximação tão intensa entre os indivíduos “que, em breve, tornará insuportável a convivência entre os seres”. Na sua perspectiva, “[n]ão haverá mais espaço físico nem temporal separando as pessoas. A cibernética e as viagens supersónicas comprimem o mundo como numa prisão cujas paredes se movessem diminuindo o espaço existente. Isso também faz parte da ecologia da existência e deve ser incorporado nos projetos de construção de justiça social na democracia, ou seja, superar o efeito de prisão suscitado pela compressão do tempo e do espaço. Por isso, sou contra a ilusão da

interatividade, que é somente a oposição de todos contra todos, uns contra os outros no imediatismo da comunicação telefónica ou virtual, como se estivéssemos num submarino, onde os homens se odeiam, pois estão muito próximos, quase não há separação entre eles, inexistente espaço para a socialidade.” (Virilio, 2001:14).

Mas existem ainda outros elementos que contribuem de modo significativo para a ideia de uma transição sem precedentes. Acentua-se a ideia de que a transmutação que ocorre contemporaneamente é intrínseca à própria natureza da tecnologia. Esta metamorfose ontológica encontra a sua fundamentação na conversão dos sistemas analógicos em digitais, representada pelo computador, metonímia da nova formulação cultural. O digital, que se estabelece como alicerce e aspecto singular da cibercultura, sugere uma indistinção entre os produtos que engendra e os sistemas no âmbito dos quais estes circulam. Não é apenas a linguagem, o signo arbitrário, que se admite ser submetível à digitalização, à codificação, mas também a matéria, mediante uma transmutação em abstrações lógico-matemáticas, em dados informacionais, que a autoriza a circular sem delimitações de tempo ou espaço e descorporizada, no continente desterritorializado, no *topos* ilimitado do ciberespaço. A partir de agora, alega-se a possibilidade de tudo ser convertível em informação. Isto origina a noção de que todas as coisas se situam no mesmo patamar ontológico o que faz ruir as fronteiras entre o físico e o não físico e entre o biológico e o artificial. Até hoje, no contexto da realidade (já o mesmo não se pode afirmar para o universo ficcional), nunca na história da humanidade se colocara a questão de distinguir entre o vivo e o não vivo. Apesar da vontade milenar do homem de assumir o poder demiurgo e quase divino de moldar um ser à sua imagem e semelhança, existiu sempre um elemento intangível, inimitável, incapaz de ser apreendido pela sua capacidade de representação. As novas tecnologias aliadas à ciência encerram a promessa de captar essa intangibilidade capaz de criar a simulação perfeita, indistinguível da realidade. Se assim for, se for possível captar tecnologicamente a intangibilidade da condição de estar vivo, o que distanciará o real do artificial, o que distinguirá o humano do seu simulacro, qual o elemento que será capaz de afirmar a sua supremacia sobre outras formas de vida?

Ainda que ao ser humano não se coloque para já de modo definitivo a questão da alteridade, como no confronto final entre Deckard e Roy Batty, é certo que este está mediante transformações evidentes que afectam não apenas o corpo, a matéria, traduzidas nas inúmeras próteses tecnológicas construídas para lhe ampliar os sentidos ou substituir partes defeituosas ou inoperantes, mas também os seus modos de estar no mundo e de se relacionar com os outros. As tecnologias promovem cada vez de modo mais eficiente e simplificado o *multitasking* e a externalização da memória e dos sentidos. Somos cada vez mais capazes de realizar várias tarefas em simultâneo e valorizados por essa eficácia ainda que esta possa redundar numa cada vez maior superficialidade das tarefas executadas e confiamos mais facilmente no registo dos aparelhos técnicos do que nas recordações que somos capazes de evocar, enredados que estamos num ideal de objectividade e proficiência. Alteram-se também as formas de relação com o mundo, que configuram novas formas de sociabilidade e a tentativa de fuga para universos alternativos. Procura-se uma *second life* capaz de configurar uma nova identidade extirpada das frustrações e normas do quotidiano e assim mais próxima do eu verdadeiro, porque configurado sem condicionalismos externos apenas determinado pela nossa vontade, num espaço desrealizado, sem limitações ou compromissos.

Mas apesar do seu carácter aparentemente fantasista, as potencialidades anunciadas pela ciência em aliança com a tecnologia incluem já propostas de reformulação da natureza originária do Homem que a isentam do corpo, suprimindo de modo gradual, numa primeira etapa de uma longa jornada de transformação, a sua matriz orgânica, falível e perecível. A esta possibilidade subjaz a noção defendida por investigadores conceituados do campo da Inteligência Artificial (IA) que admite que “a mente é essencialmente computacional” [e que, como tal,] (...) os seus laços com um corpo

orgânico são essencialmente contingentes” (Martins, 1996, p.174). Procurando sintetizar o argumento das teses fortes da IA, a que faz alusão no ensaio intitulado *Hegel, Texas: Temas de Filosofia e Sociologia da Técnica*, Hermínio Martins expõe a pressuposto de que “[o] facto das mentes humanas parecerem essencial e inextrincavelmente relacionadas com o cérebro e com o corpo humanos não faz, de facto, qualquer diferença: é uma característica contingente da biologia humana particularista e não um requisito necessário e universal para os processos da mente cujas descrições sistémicas funcionais podem ser realizadas em sistemas inorgânicos bem como em «fleshware» de mentes humanas biologicamente corporizadas.” (1996, p.195)

Perante este cenário, o corpo está condenado a uma irrevogável obsolescência, que não corresponde já à corrupção pré-determinada de cada organismo individual após findo o seu período vital, mas a um fenómeno de transespeciação, se não de pura eliminação da espécie. Este corpo orgânico cessa de ser encarado como *locus* de reconhecimento do sujeito, como elemento congregador de identidade e sinalizador da sua presença e alteridade para passar a ser encarado como o seu habitáculo transitório. É colocado perante a esquizofrenia da sua própria incapacidade de distinção, passando a definir-se como lugar de simbiose e como processo, o que se intensifica com as diversas hipóteses de intervenção já concretizáveis com a observação detalhada da anatomia humana mediante múltiplos instrumentos invasivos e não invasivos, a sequenciação do genoma humano e a sua tradução num código manipulável, a digitalização total de um cadáver dissecado para estudo minucioso, o aperfeiçoamento ou remoção de cada uma das partes consideradas inestéticas ou disfuncionais mediante aparelhos cirúrgicos e próteses biónicas, possibilidades estas que aparentam dismantelá-lo, conduzindo-o à assunção de um carácter desconexo e intercambiável. Neste vasto reportório de inventariação, penetração e exploração do corpo pelo objecto, cada órgão pode ser monitorizado, perscrutado, esquadrinhado, dissecado individualmente como um sistema autónomo e passível de ser também autonomamente suprimido, substituído ou reparado.

David Porush colocando a questão, “What aspect of humanity makes us human?”, recuperada por Kevin McCarron no seu artigo intitulado *Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk* (2000 [1995], p. 264) relativiza a importância do corpo constituído de matéria orgânica afirmando categoricamente: “(...) The technology is us, man.” (2000 [1995], p. 264). Nesta perspectiva, Martins refere que de acordo com alguns pensadores, a ultrapassagem do corpo, a passagem para um estágio pós-humano, mais do que um desejo, parece traduzir-se numa inevitabilidade: “Para podermos sobreviver, temos de abraçar o processo de transformação tecnoeconómica, tecnocibernética, possivelmente nanotecnológica, muito abrangente e acelerado (não temos outro remédio), que não nos deixará sobreviver – pelo menos não nos deixará sobreviver como *humanos*, como *homo sapientes*, ou pelo menos como entes de carne, sangue e osso (mesmo se com algumas próteses endo- e exo-somáticas e implantes). Para alguns, vai haver uma fase de transição no processo de trans-humanização, porque, segundo alguns cientistas razoavelmente sóbrios, «vamos todos ser *ciborgs*» (...) simbioses do Homem e da Máquina, (...) antes da transmutação ontológica final para a existência pós-humana, puramente virtual, estritamente *in silico*” (2003, p. 27).

O movimento *transhumanista* (também designado, de modo abreviado, por >H ou H+) enquadra-se nesta visão. Consolidado a partir de 1980, década que assistiu à grande explosão dos *personal computers* (pc's), conta com vários participantes onde se incluem grupos com matizes de pensamento algo diferenciadas. Considerado um movimento intelectual internacional, tem forte sustentação nos E.U.A., onde estão localizados fisicamente os seus núcleos mais activos que enquadram personalidades pertencentes a diversas áreas profissionais: académicos, engenheiros, cientistas, matemáticos, médicos, performers, entre outros. Do ponto de vista ideológico, o *transhumanismo* defende a aplicação da tecnociência com o propósito de aumentar as aptidões

físicas e cognitivas dos humanos e suprimir os aspectos negativos desta condição, tendo como finalidade última a superação da morte. No seio desta corrente enquadram-se várias linhas de pensamento de entre as quais se destacam, pela sua expressão, a *singularidade* (*Singularity*) e o extropianismo (*Expropianism*).

A *singularidade* tem como objectivo fundamental a criação, através da IA ou mediante uma interface entre cérebro e computador, de entidades superiores que ultrapassem as capacidades humanas. Ray Kurzweil, autor do site <http://www.kurzweilai.net>, dedicado ao tema da *singularidade*, e figura fundamental deste pensamento, considera que o cérebro humano será completamente compreendido ao mesmo tempo que as máquinas tiverem atingido a capacidade que este detém actualmente. Para estas previsões o pensador toma como referência a lei de Moore², considerando que esta se aplica tanto à ciência dos computadores como à neurociência. A meta prevista por Kurzweil para a fusão da mente humana com a máquina é o ano de 2029. Perfeitamente convicto dos seus prognósticos, o pensador acredita que a tecnociência actual dispõe dos mecanismos para melhorar as capacidades humanas e libertar-nos de uma vez por todas da nossa matéria orgânica, deteriorável e com prazo de validade. Por essa razão, Kurzweil procura manter saudável o seu corpo precário até que este possa ser substituído por materiais mais duráveis ou se torne pura e simplesmente dispensável pela possibilidade de descarregar directamente a sua mente no ciberespaço. Nesta luta contra a corrupção da carne, o pensador afirma tomar 250 comprimidos por dia com o objectivo de “reprogramar a sua bioquímica”, com os quais diz ter sido capaz de vencer a diabetes tipo II, eliminar a sua predisposição genética para doenças cardiovasculares e atrasar o processo de envelhecimento. O seu objectivo, nas suas palavras, é manter-se saudável por mais 15 anos “quando tivermos novas tecnologias provenientes desta aceleração da biologia e da biotecnologia o que irão proporcionar um aumento radical da esperança de vida.” (2006). No documento intitulado *Human Body Version 2.0*, publicado no seu site em 2003, Kurzweil, partindo de dados apresentados como provenientes de fontes científicas, relata as suas previsões detalhadamente explicitando qual o percurso de substituição dos órgãos em que podemos incorrer e o que é já possível à biotecnologia concretizar. O autor diz que a palavra-chave desta transformação são os *nanobots*, ou seja, “blood-cell-sized robots [that] will provide the means to radically redesign our digestive systems, and, incidentally, just about everything else” (2003: 5). Quando praticamente toda a matéria orgânica tiver sido eliminada ou substituída pelos dispositivos artificiais, a pele será trocada por um revestimento mais sofisticado e resistente capaz de responder melhor às actuais mudanças do meio ambiente e, finalmente, poderemos chegar ao cérebro, considerado a última fronteira. Nesse momento, a maquinaidade será internalizada. De acordo com o autor: “A variety of techniques are being developed to provide the communications bridge between the wet analog world of biological information processing and digital electronics. (...) We are rapidly growing more intimate with our technology. (...) Ultimately we will become more nonbiological than biological. (2003: 12-13).

Hans Moravec, professor do Robotics Institute da Universidade de Carnegie Mellon, afirma algo semelhante, num artigo escrito em colaboração com Frederik Pohl para a revista OMNI. No texto datado de 1993, intitulado *Souls in Silicon*, os autores afirmam: “Your body is certainly going to die. There's nothing we can do about that; but that death doesn't have to be, well, *fatal*. You're a possible candidate for a mind transplant.”³ (66). Mediante um registo de ficção científica, os dois pensadores

² Gordon Moore, um dos fundadores da Intel, percebeu, no final dos anos 1960, um padrão na indústria que ajudara a criar: a capacidade dos computadores duplicava todos os anos. Moore convenceu-se que este crescimento sem precedentes iria continuar indefinidamente.

³ Segundo Charles Platt, autor do artigo intitulado ‘Superhumanism’, publicado na revista Wired de Outubro de 1995, outros autores têm dirigido duras críticas a Moravec: “Joseph Weizenbaum, professor emeritus of computer science at MIT, complains that Moravec's book *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence* is as dangerous as *Mein Kampf*. Respected mathematician Roger Penrose has written a long essay for *The New York Review of Books* in which he twice uses

vão explicando como poderá o corpo humano abandonar o seu invólucro carnal inábil e altamente disfuncional para vir a assumir uma existência muito mais estimulante. Mas cedo afirmam que o que nos parece hoje do domínio da ficção poderá rapidamente converter-se em realidade: "(...) nuclear power, spaceships, television, and robots were also science fiction once and now they're all over the place" (Pohl & Moravec, 1993: 67) Antecipando alguma nostalgia antropocêntrica que possa advir da sua proposta, explicam de que forma os aparentes prazeres ou benefícios da corporalidade podem ser superados. Entre outros exemplos referentes à percepção corpórea referem-se à preocupação com a apresentação de uma *boa imagem* física dizendo: "[t]he mere lack of a body won't keep your friends from seeing you just as you were, or as much handsomer as you wish. (...) All you need for the purpose is a TV monitor. You can be the one who controls the image it shows, and that image can be you, made up out of the data bits your computer mind will generate for you." (Pohl & Moravec, 1993: 70). Quanto às capacidades mentais salientam que o cérebro computacional proporcionará uma velocidade de funcionamento bastante mais elevada do que a do cérebro orgânico o que permitirá que os seres assim transmutados possam ser muito mais eficientes do que os seus muito menos evoluídos amigos carnis: "(...) Computer functions go far faster than organic synapses; you can do in seconds what takes your meat friends hours to accomplish." (Pohl & Moravec, 1993: 70)

O *extropianismo*, outra versão do *transhumanismo*, que tem colaboradores comuns com o movimento *singularista*, teve na sua génese um conjunto de princípios⁴ que afirma visar o contínuo melhoramento da condição humana mediante a tecnologia e propõe a sua consecução mediante uma prática actuante e pró-activa. Segundo Erik Davis, os extropianos consideram os seus objectivos *transhumanistas* como mais uma etapa da evolução humana. Como tecnologias da transformação adoptam "máquinas cerebrais e técnicas de visualização, regimes de meditação e drogas de intensificação cognitiva, redes de computador e programas neurolinguísticos." (2002, [1998]: 157)

O designado Extropy Institute (ExI), sede deste movimento, defendia que os seus seguidores poderiam contribuir para alcançar as suas metas desenvolvendo investigação ou voluntariando-se para testar novas tecnologias. Este instituto foi recentemente desactivado sob a alegação de que os seus objectivos tinham sido, pelo menos por agora, concretizados. Não obstante o encerramento do ExI, os seus objectivos não se extinguiram e os *extropianos* continuam a defender a necessidade de afirmação do seu *Proactionary Principle* (ProP)⁵ que, segundo Natasha Vita-More (última presidente do Instituto), "can help society by bridging the growing gap between conservative views and progress-oriented views, and educating society about the future" (2006). Num dos textos, intitulado *About the Vital Progress ("VP")* e publicado no site do instituto (<http://www.extropy.org/>) declaram o seguinte: "(...) Transhumanists were born into an enlightened world where perpetual progress based on science and creativity seemed inevitable. However, recent years have seen a backlash against advancements toward extending health, enhancing intelligence, understanding emotions, and the ever-increasing control we now can take over our own destinies. We now face an unprecedented battle for the future of humanity. Groups intent on halting scientific advancement are growing in their political influence over governments and legislation." (2004)

the word «horrific» to describe some of Moravec's concepts. Book reviewer Poovan Murugesan denounces Moravec as «a loose cannon of fast ideas» who suffers from «irresponsible optimism.»"

⁴ Estes princípios foram definidos por Max More no final dos anos 1980. Em <http://www.extropy.org/principles.htm> é possível ter acesso à sua versão 3.11, actualizada pelo mesmo autor em 2003.

⁵ Em <http://www.extropy.org/proactionaryprinciple.htm> é possível encontrar a seguinte informação: The Proactionary Principle is authored by Max More, based in large part on Extropy Institute's Vital Progress Summit I, 2004 [Chair, Natasha Vita-More] and the Keynote statements and Summit participants' discussions. The keynote participants were Ronald Bailey, Robert A. Freitas, Jr., Aubrey de Grey, Ray Kurzweil, Max More, Christine Peterson, Michael Shapiro, Gregory Stock, Natasha Vita-More, and Roy Walford. The Summit was also supported by Marvin Minsky, Michael West, Lee Silver and by everyone who contributed their time and intelligence to the proceedings.

Não é um facto, como declara o Exl, que os grupos que pretendem travar o avanço científico estejam a obter mais influência política, até porque o próprio conceito de avanço científico não parece ser de modo algum consensual. Acontece, contudo, que simultaneamente ao entusiasmo gerado pela tecnociência e todas as suas propaladas virtualidades, onde se inclui a possibilidade de uma existência descarnada, cresce um movimento de questionamento ou mesmo de contestação. Este pensamento, que não se nos afigura tão sistematizado ou organizado, como o expresso pelos movimentos antes apresentados, tem contribuído contudo, para colocar algumas questões fundamentais.

Entre os que contestam a “fé no progresso tecnológico, vulgo «fé na ciência»” (Martins, 2003, p. 27), talvez o exemplo mais excessivo tenha sido o do matemático Theodore Kaczynski, que se tornou conhecido através dos media pela designação *Unabomber*, após ter feito explodir várias bombas nos E.U.A. Kaczynski é autor de um manifesto intitulado *Industrial Society and Its Future*⁶ onde explica por que razão considera necessário travar os avanços tecnocientíficos.

Mas muitos outros pensadores têm dado o seu contributo para esta reflexão. Pensadores como Mark Dery, Erik Davis ou Hermínio Martins têm contribuído para o questionamento deste excessivo entusiasmo com as produções da tecnociência designando-o como neo-gnóstico. Martins utiliza o termo “gnosticismo tecnocientífico” para referir-se ao “(...) casamento das realizações, projectos e aspirações tecnológicos com os sonhos caracteristicamente gnósticos de se transcender radicalmente a condição humana”(1996: 172), noção que o autor encara como uma tecnoutopia muito distante da tentativa de resolução dos problemas reais. José Luís Garcia alerta-nos para que não permaneçamos ingénuos em relação às transformações actuais, crentes na sua dimensão fantasiosa ou efabulante e na dificuldade de as pôr em prática. De acordo com o autor “as objecções a esta possibilidade, que certos meios científicos têm por hábito apresentar, não nos deve conduzir ao equívoco” já que, como sustenta o autor, “não se deve (...) negligenciar o facto de que a acumulação de práticas biomédicas está já, em diversas áreas, a alterar as capacidades físicas e comportamentais (esses são os casos notórios de muitos âmbitos do desporto de alta competição e a geração de fármacos como o Prozac e o Viagra).” (Garcia, 2006, p. 36). No que diz respeito à engenharia genética, área a que o autor tem dedicado a sua investigação através do prisma da teoria social, Garcia afirma que esta nos “[confronta] com a tentação de modificar a natureza humana tal como a conhecemos até hoje e de «aperfeiçoar» as suas características a diversos níveis, desde logo através da selecção de embriões humanos”. (2006, p. 36). O autor chama a atenção para o facto das mutações genéticas hoje já abundantemente efectuadas no campo da agricultura e também com animais terem como horizonte próximo a vida humana.

Podemos assim admitir que há neste processo a cedência a uma vontade indómita de exceder certas fronteiras que antes se consideravam inultrapassáveis. E esta fascinação com um mundo tecno-lógico e exponeciador da capacidade intelectual e performativa parece ter sublimado o receio do desaparecimento do humano.

As modificações que se perspectivam e as já realizáveis têm uma acentuada vertente de experimentação baseada numa noção de soberania individual sobre o próprio corpo que permite que este possa ser reelaborado, moldado de acordo com a nossa vontade. Neste quadro integram-se como confirmações radicais as performances do polémico artista australiano *Stelarc* e o seu célebre aforismo acerca da obsolescência do corpo e fenómenos que obtêm cada vez mais adeptos como a designada *body modification*. Aqui radica uma vontade do sujeito de exercer autoridade sobre o seu corpo antes subsumido e vilipendiado em função de ditames impostos pelo exterior.

⁶ O manifesto do Unabomber pode ser lido na Internet em <http://www.thecourier.com/manifest.htm>

Contudo, afinal, não o indivíduo quem controla a acção. Quem o faz é a máquina tecnológica e o sistema que a engendrou. Trata-se afinal de uma experiência religiosa em que nos submetemos à vontade de um deus que nos monitoriza, manipula e tranquiliza. Esse deus é a ciência que, associada à tecnologia, é hoje a entidade que tudo pode. O novo deus dissemina a ideia de perda do *telos* existencial e faz acreditar que só um novo universo a pode restituir. No culminar de um processo ancestral que sempre procurou a redenção e perfectibilidade do humano, a tecnociência leva hoje estas noções ao seu expoente máximo admitindo a fusão gradual do sujeito com a máquina até ao seu completo desmantelamento orgânico e substituição por peças de silício, originador da figura do ciborgue. Ou ainda, numa visão mais radical, o seu completo desaparecimento enquanto matéria presente e perceptível mediante a sua total imersão fluida e descorporizada nas vastas redes de dados do ciberespaço. Relembremos aqui também as importantes reflexões de Paula Sibilia que enfatiza que o actual culto do corpo é na realidade não uma procura da sua celebração mas, pelo contrário, a sua negação. Segundo a autora é preciso ocultar, extirpar, tudo o que no corpo diz respeito à sua existência real. Queremos antes um corpo remodelado, aperfeiçoado, que se revê não num ideal orgânico, húmido, com as suas viscosidades próprias, mas um corpo perfeito, um corpo-máquina. (2006)

Neste momento da nossa reflexão fará sentido acolher as instigantes questões colocadas por José Gil em *Monstros: (...) até que grau de deformação permanecemos ainda homens?* (...) Até onde podemos levar o artifício sem prejudicar a nossa identidade humana «natural»? (Gil, 2006 [1994], pp. 12-13).

Os filmes homónimos da autoria do realizador japonês Shinya Tsukamoto, *Tetsuo: O Homem de Aço* (*Tetsuo*, 1989) e *Tetsuo II: O Ciberpunk* (*Tetsuo II: Body Hammer*, 1992) colocam-nos precisamente perante estas questões.

Os dois filmes elegem uma premissa comum que se estabelece como fio condutor de ambos: a paulatina transmutação de um homem no seu derivado maquínico. *Tetsuo* representa um homem vulgar, em ambos os casos um trabalhador assalariado, que, após um momento de grande tensão emocional, vê emergir do seu corpo elementos protésicos, metálicos, que substituem progressivamente a sua matéria orgânica até à sua completa transmutação num monstro mecânico. Após denúncia do enorme sofrimento provocado pela mutação, que num primeiro momento é incapaz de controlar, e diagnosticada a irreversibilidade do processo, assiste-se ao apaziguamento do herói que abandona uma atitude de incredulidade e questionamento para se converter à sua nova condição.

Algo diferenciados em termos narrativos e expressivos, os dois filmes são considerados por nós como um díptico ou duas variações para uma mesma temática. Isto porque *Tetsuo II: O Ciberpunk* (*Tetsuo II: Body Hammer*, 1992) é mais do que uma sequência do primeiro filme, na medida em que não propõe a mera continuidade narrativa de uma história já anteriormente relatada mas reelabora a sua premissa, aprofundando elementos que aparecem na primeira reflexão de modo esquemático. Neste primeiro filme, aquela que virá a ser a preocupação dominante do realizador ao longo do seu trabalho posterior, encontra-se ainda camuflada por preocupações que, embora reflectam já a noção de uma plena imbricação do indivíduo com a tecnologia, radicam numa obsessão com os medos, as angústias e os desejos associados à sexualidade, onde predomina uma visão do individual sobre o colectivo.

Ao longo do díptico *Tetsuo* é manifestada uma atracção pela formulação teratológica dos seus protagonistas. Esta monstruosidade proveniente da hibridação do homem com instrumentos tecnológicos originou a noção de que os filmes fariam parte de uma galeria de representações artísticas celebradoras do ímpeto tecnocientífico crescente, o que agradou aos entusiastas dessa visão. O facto do primeiro filme se iniciar com uma personagem que procura, mediante uma prática

sacrificial, a transformação da sua morfologia interna com objectos metálicos, reforçou estas perspectivas o que fez atribuir a Shinya Tsukamoto a designação de cineasta ciberpunk. Muitos pensadores ou meros crentes no potencial da tecnociência contemporânea, que recorrem não apenas a simulações artísticas dessa exaltação mas inscrevem no próprio corpo, mediante as mais diversas práticas, a vontade de transmutação da sua natureza orgânica, observaram aí representada a súplica dos seus desejos. Esta ideia é acentuada quando o vulgar trabalhador assalariado, figura permanente da paisagem de Tóquio e do cinema deste autor, vê eclodirem do seu corpo débil protuberâncias metaliformes que o dotam de uma força sem precedentes.

Pela sua narrativa de cariz onírico e matriz surrealista, mais acentuada em *Tetsuo (Tetsuo I: O Homem de Aço)*, mas ainda com algumas reminiscências em *Tetsuo II: Body Hammer (Tetsuo II: O Ciberpunk)* e devido à sua linguagem plena de simbolismos, o díptico é incapaz de se libertar de uma multiplicidade de interpretações e significados ambivalentes. Mas se este é comumente evocado como uma utopia referente à transmutação da natureza orgânica originária do indivíduo em máquina, numa espécie de passagem para um grau superior de evolução antropomórfica, a nossa análise demonstrou, contudo, outras possibilidades para a sua apropriação conceptual.

Se pensarmos na frase da autoria de Tsukamoto que incluímos no título deste artigo, esta indicia a alusão às personagens monstruosas reincidentes no imaginário cinematográfico (e, em particular, no cinema nipónico, após o sucesso de *Gojira* e dos seus sucessores) mas afasta-se igualmente destas ao aludir a uma dimensão normal. A normalidade aqui mencionada toma como referência aquilo que nos é mais próximo ou familiar, a figura humana. Assim, os *monstros de tamanho normal* são os indivíduos comuns, representados pelo mortificado trabalhador japonês, que abdica da sua vontade própria em função dos ditames sociais e das rígidas obrigações laborais. Os indivíduos isolados na multidão, esmagados entre o metal e o betão, vêem o mundo em tons de azul através das vidraças dos arranha-céus, sentem-se minúsculos, insignificantes perante a monstruosidade dos edifícios que povoam a cidade e caminham sem se deter perante nada, incapazes de se desviar um milímetro do seu caminho pré-determinado. No extremo oposto desta vida constantemente em auto e hetero-monitorização para detectar comportamentos desviantes, estão os proscritos do sistema, os marginais ou auto-marginalizados que por não conseguirem atingir os elevados padrões de exigência e submissão se situam à margem.

O corpo aparece insensibilizado, anestesiado, arredado da sua fisicalidade e comporta-se como um autómato comandado pelas dinâmicas da grande cidade. A metrópole é-nos inicialmente mostrada em planos gerais, acentuadamente contra-picados, onde os elementos se apresentam de modo simétrico, padronizado, repetitivo. A cidade abate-se sobre o indivíduo em planos curtos e próximos, não deixando notar o que o circunda. O indivíduo aparece encurralado num terreno labiríntico e asfíxiante. Num regime de ruído e incerteza que lhe determina condutas mas que o impede de experienciar os sentidos e de vislumbrar qualquer *telos* existencial, o homem já convertido em máquina, opta por abandonar a sua conduta pré-determinada, lutando contra a cidade opressora de forma a regressar à sua natureza originária. A luta ocorre, assim, entre o homem, único elemento orgânico que habita a cidade, de cujo solo já nada parece capaz de brotar, e o cenário urbano. Num momento catalisador, este toma consciência da sua condição e rebela-se contra a força opressora confrontando-a no seu próprio território. Para ressurgir da apatia submete-se a duras provas capazes de recuperar a sua capacidade de sentir.

A sua apropriação de objectos metálicos, mecânicos, significa que este deve munir-se das mesmas armas para combater o muito mais poderoso opressor.

Queremos com isto sugerir que ao invés de insistir numa visão enaltecida da sociedade cibercultural, ainda que a sua história tenha como cenário aquela que foi considerada a primeira cidade do futuro, Tóquio, o díptico *Tetsuo* propõe um repensar do corpo humano dirigido no sentido

da experimentação da sua organicidade, da sua dimensão carnal, muitas vezes abjecta, suja e inestética. Parece-nos, pelo que afirmámos, que, ao contrário de uma visão celebradora da tecnociência, *Tetsuo* expressa antes uma denúncia contra o assepticismo. O filme opõe-se a uma visão higienizada do corpo. Antes, este recusa abandonar o seu lado grotesco, visceral; a carne está viva, em evolução ou degenerescência. Reage ao contacto com a tecnologia, enleia-se sem torno desta, funde-se com o ferro e o metal. A tecnologia adquire características orgânicas, o carnal assemelha-se ao electrónico. Coloca-se a tónica na permanência do orgânico que se quer expurgar.

Todas as intenções deliberadas de fundir-se com a tecnologia numa celebração da hibridação resultam frustradas. O metal não inibe as pulsões do corpo antes intensifica-as. O sucesso ocorre quando o homem se funde com a matéria inorgânica como estratégia, como arma para recuperar a sua natureza originária.

A tecnologia de Tsukamoto é disforme, grotesca. Neste sentido recorremos também à expressão de Tsukamoto que alude ao grande mundo analógico. A máquina é pesada, disfuncional, desajustada e equivale-se ao orgânico com fluidos, guinchos e imperfeições. Outros filmes, como a série Terminator ou a série Robocop, na sua propalada visão distópica de uma civilização dominada pela tecnologia, terão gerado mais entusiasmo com o corpo tecnologicamente transmutado, em virtude das suas armaduras reluzentes, dispositivos eficazes e altamente esteticizados, do que a secreção de pústulas e fluidos metálicos de *Tetsuo*.

Assim, a reflexão centra-se na conversão do indivíduo em objecto maquínico mas numa perspectiva que nos permite encarar o protagonista como representante simbólico do homem comum contemporâneo em luta contra um meio ambiente opressor tecnologicamente determinado. Está expresso em *Tetsuo I* uma evidente oposição entre a matéria orgânica, representada pela ambientação monocromática que estabelece uma dicotomia entre tons quentes e os homens de corpos musculados e cenários de tonalidade azul metálica que assinalam a esterilização, a debilidade, o definhamento do corpo.

A parafernália metalomecânica não indicia a adesão a um novo estágio da condição humana permeabilizado ou gradualmente substituído pela tecnologia. Apesar na referencia a um *Novo Mundo* em *Tetsuo I*, este cinema é um cenário de corpos em corrupção que numa guerrilha insana põem em prática todas as suas tácticas de sobrevivência. Há um esforço de corpos inábeis que apesar de todas as dificuldades tentam resistir.

Bibliografia

- Breton, P. & Proulx, S. (1997 [1989]), *A Explosão da Comunicação*, Lisboa: Bizâncio
- Garcia, J. L. (2006), 'As Tecnociências da Vida e as Ameaças do Eugenismo e da Pós-Humanidade' in Pita, A. P. et al., *4 Olhares sobre a Cultura*, Barreiro: Cooperativa Cultural Popular Barreirense
- Gil, J. (2006 [1994]) *Monstros*, Lisboa: Relógio d'Água
- Davis, E. (2002 [1998]) *Tecnognose: Mito, Magia e Misticismo na Era da Informação*, Lisboa: Notícias
- Kurzweil, R. (2003) *Human Body Version 2.0* [online] URL: <http://www.kurzweilai.net/articles/art0551.html?printable=1>, 12/05/2007
- Martins, H. (1996 [1993]) *Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social*, Lisboa: Século XXI
- Martins, H. (2003) 'Aceleração, Progresso e *Experimentum Humanum*' in Martins, H. & Garcia, J.L. (coord.), *Dilemas da Civilização Tecnológica*, Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, pp, 19-77

- McCarron, D. (2000 [1995]) 'Beating the Meat/Surviving the Text, or How to Get Out of this Century Alive' in Featherstone, M. & Burrows, R. (eds.) (2000 [1995]) *Cyberspace, Cyberbodies; Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London : Sage, pp, 261-273
- Pohl, F. & Moravec, H. (1993) 'Souls in Silicon', *OMNI*, pp, 66-76
- Sibilia, P. (2006), 'Cirurgões Plásticos: da Beleza como Dom Divino aos Imperativos Fáusticos' in Villaverde Cabral, M., Garcia, J. L. & Jerónimo, H. (org.), Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, pp, 441-460
- Virilio, P. (2001) *'Da Política do Pior ao Melhor das Utopias e à Globalização do Terror'*, Faneccos, 16

Filmografia

- Tetsuo* (2004 [1989]) Tsukamoto, S., Roma: Rarovideo, legendado em inglês
- Tetsuo II: Body-Hammer* (2004 [1992]) Tsukamoto, S., Roma: Rarovideo, legendado em inglês